

La representación del Estado regido por el Derecho a través del western en el cine y en los videojuegos. Análisis de “The Man Who Shot Liberty Valance”, “Pat Garrett & Billy the Kid” y “Red Dead Redemption 2” para la enseñanza del Derecho

The representation of the State ruled by Law through the western in cinema and videogames

Analysis of “The Man Who Shot Liberty Valance”, “Pat Garrett & Billy the Kid” and “Red Dead Redemption 2” for teaching Law

David Vila-Viñas

Profesor sustituto interino de Filosofía del Derecho

Universidad de Málaga, España

E-mail: dvila@unizar.es

Resumen: Este artículo plantea la pertinencia de utilizar elementos del género western, como las películas *The Man Who Shot Liberty Valance* (Ford, 1962) y *Pat Garrett & Billy the Kid* (Peckinpah, 1973), así como el videojuego *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) para abordar el proceso de consolidación de un Estado regido por el

Derecho. El estudio ha analizado la pertinencia de estos contenidos en asignaturas introductorias al Derecho en estudios de grado. En este sentido, ha analizado las obras citadas considerando la manera en que tratan asuntos clave del proceso de consolidación del Derecho: 1) el paso del estado de naturaleza al imperio de la ley; 2) las relaciones entre el poder político y el Derecho a propósito del problema de la legitimidad; 3) el carácter productivo del Derecho y su relación con el proceso de civilización; 4) las ambivalencias del proceso de civilización y 5) la relevancia de las fundamentaciones de orden mítico para el Estado y para el Derecho. Del análisis se infiere la utilidad de estos recursos para poner en contexto los orígenes del actual régimen jurídico-estatal y permitir así un abordaje más ajustado a las perspectivas de la ciencia jurídica contemporánea.

Palabras clave: Estado; civilización; violencia; Filosofía del Derecho; Historia del Derecho; Derecho Constitucional; Sociología del Derecho; western; cine; videojuegos.

Abstract: This article raises the relevance of using westerns, such as the films *The Man Who Shot Liberty Valance* (Ford, 1962) and *Pat Garrett & Billy the Kid* (Peckinpah, 1973), as well as the videogame *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), to address the process of consolidation of a State ruled by Law. These contents has been analyzed in relation with various introductory subjects to Law throughout an undergraduated program. In this sense, these films and videogames have been analyzed considering the way they deal with key issues in the process of consolidation of the Law: 1) the passage from the state of nature to the rule of law; 2) the relations between political power and the Law regarding the problem of legitimacy; 3) the productive nature of the Law and its relationship with the process of civilization; 4) the ambivalence of the process of civilization, and 5) the relevance of the mythical foundations for the State and for the Law. From that analysis, the usefulness of these resources to put in context the origins of the current legal-state regime can be infered. Thus also allows a more appropriate approach from the perspective of contemporary legal science.

Keywords: State; civilization; violence; Philosophy of Law; History of Law; Constitutional Law; Sociology of Law; western; cinema; video games.

Sumario: 1. La enseñanza del Derecho a través del cine y de los videojuegos. 1.1. Derecho y cine. 1.2. Derecho y videojuegos. 2. Pertinencia del análisis de las fuentes seleccionadas en los planes de estudio de Derecho. 3. Análisis de los recursos seleccionados: la consolidación del Derecho estatal contemporáneo. 3.1. Advertencia preliminar sobre su contenido y context. 3.2. Tres perspectivas del fenómeno jurídico. 3.3. Derecho y proceso de civilización. 3.4. Estado, mito, legitimidad y Derecho. 4. Conclusiones.

1. La enseñanza del Derecho a través del cine y de los videojuegos

La enseñanza del Derecho, tanto en el grado específico como en aquellos que incluyen contenidos jurídicos, consiste de manera principal en la explicación del Derecho vigente en las coordenadas espacio-temporales en las que se imparte. Se trata de una enseñanza sobre todo exegética que se realiza respecto a una cantidad limitada de normas jurídicas con el objetivo de aclarar su significado, al incidir en sus sentidos más opacos y en sus relaciones sistemáticas. Conviene reconocer que, en muchos casos, esto no se hace solo a partir de normas aisladas, sino que se profundiza y se ponen en relación instituciones jurídicas que trascienden, en nuestra cultura jurídica, a esa positivación histórica.

Sobre esta base, la reforma de la educación superior para integrarse en el Espacio Europeo pretendió añadir un enfoque más práctico. En realidad, lo que esto ha significado es que periódicamente se requiere al alumnado a que realice determinados ejercicios concretos sobre la materia que se ha impartido en las sesiones magistrales a cambio de obtener una proporción de la nota final por el método de evaluación continua. Cuando la asignatura está lo bastante avanzada o el alumnado se encuentra en sus últimos cursos, resulta viable que estas actividades sean verdaderos ejercicios prácticos, en los que se aplican a supuestos concretos esas normas o diseños normativos estudiados. Esto tiene *prima facie* dos ventajas enormes. En primer lugar, permite que el alumnado experimente el gran salto lógico con el que tiene que lidiar el Derecho, cual es la distancia entre una norma general y abstracta y un caso controvertido concreto a resolver conforme a la misma. En segundo lugar permite dar cabida a las cuestiones relativas a la interpretación, la argumentación y el uso de la jurisprudencia, que correrían el riesgo de quedar invisibilizadas en una enseñanza positivista en exceso centrada en la letra de la norma.

El problema de esta dinámica es que, al reproducir en esencia el método lógico-deductivo de la decisión judicial (Calvo, 200: 147-156), solo puede completarse con algo de solvencia cuando se conoce la “teoría” que se ha de “practicar”. Sin embargo, tanto en las asignaturas introductorias al Derecho, como en los temas iniciales de sus distintas ramas no cabe utilizar esta técnica. En esos momentos el objetivo principal del aprendizaje es la inmersión del alumnado en un nuevo campo conceptual y lingüístico, por lo que parece razonable dedicar los espacios de “prácticas” a reforzar esa inmersión. Lo más habitual es proponerles comentar extractos de monografías o artículos en la materia (suele ser demasiado pronto para decisiones judiciales), de modo que se acelere la inmersión epistemológica imprescindible para avanzar en conocimientos más específicos.

Asimismo cada vez es más frecuente utilizar productos de la cultura artística y popular para realizar esa inmersión. Se trata de analizar las representaciones de fenómenos jurídicos en medios que pueden actuar como puente, al resultar más próximos a los códigos que sí maneja en ese momento el alumnado. Ello busca reducir el coste asociado a la comprensión de materiales escritos en lenguaje jurídico, captar la atención del alumnado a partir de consumos culturales que les pueden resultar entretenidos¹ y aproximar el fenómeno jurídico, al relacionarlo con aspectos de su propia vida o, al menos, de los consumos culturales que les son familiares. En este artículo se considerarán ejemplos del ámbito cinematográfico y de los videojuegos.

1.1.- Derecho y cine

El cine es la manifestación cultural que más ha avanzado en su legitimación como un recurso para la enseñanza del Derecho. A inicios del siglo XXI, la doctrina en español comenzó a analizar sistemáticamente “la presencia del fenómeno jurídico en los relatos cinematográficos” (Rivaya, 2006: 17)². Este análisis aprovecha sobre todo tres

¹ En las últimas décadas se ha consolidado la noción de *edutainment*, sumando las palabras, en inglés, *education* y *entertainment*, para referirse a una actividad didáctica en la que se pretende incidir sobre las dimensiones lúdicas del proceso de aprendizaje.

² También dan buena prueba de este proceso las propuestas aparecidas en el nº 9 de esta misma revista, en 2014 (<https://revistes.ub.edu/index.php/RED/issue/view/945>) o, especialmente dirigidas a la enseñanza del

posibilidades de las obras fílmicas. En primer lugar, la presencia de fenómenos jurídicos dentro del cine, como el divorcio, las sucesiones o determinados delitos. En segundo lugar, el peso que determinadas racionalidades jurídicas y políticas adquieren en el interior de ciertos discursos cinematográficos, por ejemplo a través de la conformación de regímenes estéticos singulares como son los géneros cinematográficos, tales como el western o el cine negro (Rivaya, 2006: 12). Y, en tercer lugar, el carácter narrativo y lingüístico que comparten el saber cinematográfico y el jurídico (Ruiz, 2010: 6 y ss.). Además de sumarse a las posibilidades que estos usos abren, este artículo se inclina por usar también producciones que no se centran en procesos concretos ni en asuntos jurídicos de manera explícita, sino sobre las que se puede hacer una lectura relevante desde la perspectiva del Derecho, debido a la importancia que tiene el contexto jurídico en su despliegue (Rivaya y Cima, 2004: 20 y ss.; Rivaya, 2013).

A partir de este enfoque, la actividad que se propone será una suerte de comentario del texto fílmico elegido, orientado hacia el asunto jurídico en el que se pretende profundizar, una vez se ha abordado en abstracto durante las clases previas³. En particular, se prestará atención a la manera en que la obra expresa y argumenta su posición respecto al asunto jurídico seleccionado, en este caso, respecto a la emergencia del binomio Estado-Derecho en nuestra modernidad. Aunque en este artículo nos centraremos en los contenidos jurídico-políticos de los recursos seleccionados, conviene sumarse a la advertencia metodológica de Mario Ruiz (2010 y 2014) acerca de no abandonar los relacionados con la expresión cinematográfica. Dicho esto, a las ventajas señaladas, debemos añadir otras como el fomento de la interdisciplinariedad (Rivaya, 2006: 22) y la adaptabilidad de los contenidos, que se identifican desde hace décadas entre los objetivos de los grados y de las estrategias de mejora de la empleabilidad pero que suelen relegarse en el desarrollo de unos planes de estudio que en general van a la zaga de las enormes transformaciones que está viviendo el ejercicio profesional jurídico en los últimos años.

Derecho Constitucional, de Oliveros (2010). En particular es pertinente la definición de los tres elementos del Derecho que pueden identificarse y destacarse en el cine de Ruiz (2010: 6-7).

³ Puede verse una propuesta de los distintos pasos para el tratamiento docente de una película en Ruiz (2010: 11 y ss.) o para el supuesto de *La Caza*, de Thomas Vinterberg (2012), dentro del método del caso, en Arrabal Platero *et al.* (2018).

1.2.- Derecho y videojuegos

Por su parte, el reconocimiento del videojuego como un recurso docente se encuentra lejos del que ha alcanzado ya el cine. A pesar de ello, en este artículo se argumentará a favor de la posibilidad de usar la expresión videolúdica, de manera aislada o junto con otros productos culturales, como un recurso docente en el ámbito del Derecho. Para ello debe atenderse, en primer lugar, al carácter cambiante de nuestro mundo y la presión que ello ha introducido sobre la educación. Como bien señala Marina Garcés, las crisis relacionadas con la educación no son crisis pedagógicas, sino crisis de mundo porque “preguntar cómo educar es preguntarnos cómo queremos vivir” (Garcés, 2020a: 20). En este contexto y a pesar de que debemos descubrir en tiempo real cómo es ese nuevo mundo, una propuesta que se ha asumido de forma general es que la educación debe adaptarse al mismo. En relación con los videojuegos, el “nuevo mundo” es aquel en el que existen 15 millones de jugadores en España, en una proporción de 58 % a 42 % entre hombres y mujeres⁴ y en el que cada jugador dedica una media de 6,7 horas a la semana a su práctica. Contra un prejuicio bastante extendido, la distribución de estos jugadores en franjas de edad está bastante equilibrada, de modo que la franja que interesa aquí, entre 15 y 24 años, supone el 12 % de quienes juegan, el 42 %, en móviles y tabletas (donde la proporción de hombres y mujeres se iguala) y el 39 %, en consolas, donde la proporción de hombres sí aumenta hasta el 62 % (AEVI, 2019). En orden a justificar el impacto de estas ficciones, conviene notar que el videojuego seleccionado en este artículo, *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), en adelante RDR2, ya había vendido 29 millones de copias en febrero de 2020 (Animation Xpress, 2020).

En este contexto, durante los últimos años, se han producido distintos ejemplos de uso de videojuegos para alcanzar objetivos pedagógicos. Por una parte, se ha aceptado que la formación puede tener una dimensión lúdica que favorece determinados objetivos de inmersión y vinculación (*engagement*) del alumnado con los objetos del aprendizaje y la

⁴ Las entrevistas en profundidad que Gómez-García *et al.* (2017: 59 y ss.) han realizado al alumnado que utiliza videojuegos muestran que en general son conscientes de este sesgo, no solo en cuanto al uso, sino en cuanto a la percepción del uso y a las representaciones hegemónicas en el medio, lo que supone un punto de partida importante para abordar la cuestión en el aula.

adquisición de competencias⁵. Sobre todo a partir de la categoría de *serious games*, en cuanto “simulaciones de aprendizaje inmersivo” (Aldrich, 2009), se ha aceptado como un medio legítimo de representación que permite abordar conceptos complejos y ligados a la actualidad⁶. En el contexto específico de la enseñanza del Derecho son cada vez más frecuentes estrategias dirigidas a gamificar el aprendizaje, mediante la incorporación de estos rasgos a actividades clásicas o mediante la creación *ad hoc* de juegos que evocan o simulan determinadas tareas técnicas propias de la formación jurídica⁷. Conviene notar, empero, que una de las premisas de este artículo es que la pertinencia de las representaciones culturales en formato de videojuego para atender a objetivos docentes no depende de su adecuación a determinado régimen estético u objetual, sino de que sean ficciones efectivamente consumidas y practicadas por el alumnado⁸ y de que traten asuntos relevantes respecto a los objetivos docentes.

En segundo lugar, conviene comparar la utilización del videojuego con la del cine, que se ha convertido en el estándar. Ambos medios guardan importantes similitudes, ya que cabe considerarlos discursos racionales y organizados susceptibles de análisis, aunque no sea raro encontrar videojuegos de éxito que prescinden de un andamiaje narrativo. Al mismo tiempo, su uso debe tener en cuenta algunas diferencias. Algunas son una clara ventaja, como un carácter interactivo que *prima facie* favorece la inmersión y la incorporación de los contenidos que se pretenden trabajar. Los resultados que obtiene quien juega dependen de las reglas del propio juego, lo que en el campo del videojuego se denominan *mecánicas*.

⁵ Pineiro-Otero y Costa-Sánchez (2015) lo han mostrado a propósito de la capacidad de los *juegos de realidad alternativa* (juegos colaborativos que transcurren entre un universo figurado y el real a través de distintas plataformas) en la educación superior.

⁶ Massa (2017: 54-55) es una referencia apreciable para identificar distintos roles que pueden desempeñar los *serious games* en procesos educativos. Por su parte, Fernández Sánchez (2019) ofrece un amplio catálogo de juegos concretos que pueden usarse en la intervención socio-educativa, y Romero-Rodríguez et al. (2017) concretan este catálogo para materias relacionadas con educación para la ciudadanía, como la educación en derechos humanos, en relaciones internacionales y desarrollo sostenible. Por su parte, Moreno Cantano (2019) analiza un videojuego particular que ha servido para abordar la crisis de los refugiados.

⁷ Bastante y Moreno (2020) presentan una selección de juegos creados *ad hoc* para la enseñanza del Derecho en el catálogo de Ludoteca Jurídica (<https://ludotecajuridica.es/categoria/juegos/>), donde tienen presencia estos distintos enfoques.

⁸ A este respecto no debe abandonarse la perspectiva del propio alumnado. Gómez-García *et al.* (2017) han mostrado el uso de videojuegos que realiza el alumnado de grados como periodismo o comunicación audiovisual. A la luz de estos resultados, cabe cuestionarse hasta qué punto los juegos docentes creados *ad hoc* y la gamificación de las herramientas docentes y actividades consolidadas son comparables al empleo de videojuegos a los que efectivamente juega el alumnado.

El diseño más o menos cerrado o abierto-horizontal⁹ del juego determina el sentido de esas dinámicas y condiciona la experiencia y con ello el uso docente que se pueda hacer del mismo. Por ejemplo, si un juego de estrategia se pretende usar para tratar los efectos del cambio climático pero el juego solo premia los avances de tu país en términos de crecimiento económico y poder militar, a pesar de que el juego mantenga esa retórica en un nivel superficial, es poco probable que quien lo juega interiorice esos valores y dilemas. En relación con las propias reglas que proponga el juego, también conviene considerar que, en la medida en que el juego dé más libertad a quien lo práctica, aumentan las posibilidades de haber vivido experiencias distintas al jugarlo, lo que complejiza las interpelaciones que pretenda hacer quien ejerce la docencia. Unido a esto, cuando existe un margen de libertad en el juego, existe también la posibilidad de que el alumnado viva experiencias lúdicas que se contrapongan al *deber ser* desde el que se enfocan muchos contenidos en las clases. Como se argumentará después¹⁰, esa distancia puede ser una oportunidad añadida para el aprendizaje pero quien conduce dicho proceso debe tener en cuenta que, al igual que ocurre con cualquier producto cultural, un videojuego interesante no equivale a un videojuego ejemplar en los valores que transmite.

Por lo tanto, a la vista de la realidad de los consumos culturales y de la digitalización de la educación y de otros procesos sociales, no existe justificación para descartar de plano la utilización de los videojuegos como recurso docente en Derecho, si bien cabe observar, al menos, las exigencias de contenido que hacen a otras expresiones culturales, como las cinematográficas. Al contrario, si el uso del videojuego no se centra en el artefacto en cuestión y se tienen en cuenta los matices señalados, ofrece una oportunidad para aproximar la producción de conocimiento a la manera en que se produce en el mundo del alumnado (Galli *et al.*, 2019: 44) y en el contexto de la educación superior (Maggio, 2018; Poggi, 2011).

⁹ Desde la perspectiva de la ética, Sicart (2012: 191-195) contrapone distintos modelos de diseño, aplicación y refuerzo de los sistemas normativos de los videojuegos.

¹⁰ *Vid. infra* sección 3.1.

2. Pertinencia del análisis de las fuentes seleccionadas en los planes de estudio de Derecho

A través de dos películas del género western, como *The Man Who Shot Liberty Valance* (Ford, 1962), en adelante *The Man*, y *Pat Garrett and Billy the Kid* (Peckinpah, 1973), así como de un videojuego que comparte género, RDR2 (Rockstar Games, 2018), se pretende analizar la consolidación de un Estado regido por el Derecho.

A la hora de enseñar Derecho en los primeros cursos del grado o de introducir contenidos jurídicos en otros grados distintos, una de las principales dificultades se refiere a que el fenómeno jurídico no se ha estudiado como tal a lo largo de la educación secundaria obligatoria y post-obligatoria. Ello no obsta para que, al mismo tiempo y de distintas maneras, dicho fenómeno atraviese la vida y la experiencia del alumnado, como advierte el aforismo *ubi societas, ibi ius*. Esto provoca una naturalización del fenómeno y de sus premisas en las propias condiciones contemporáneas en las que se ha producido aquella experiencia jurídica. Por eso una tarea prioritaria del aprendizaje en este momento es mostrar la convencionalidad del fenómeno jurídico, poniéndolo en contraste con regímenes jurídicos y de organización social del pasado o de otros sistemas políticos, como el *Common Law* o los ordenamientos plurinacionales e interculturales.

Ello resulta pertinente en distintas asignaturas, comunes en los diferentes planes de estudio de Derecho a pesar de la variedad de sus denominaciones¹¹. En primer lugar, en las asignaturas del área de Historia del Derecho, no porque las ficciones seleccionadas sean lo bastante fieles desde una perspectiva histórica, sino porque reflejan bien el diseño de mitos y su importancia para configurar la cultura histórica y jurídica de una nación¹². Esto se

¹¹ Para apoyar su argumentación, este artículo se basará en ejemplos del plan de estudios del grado de Derecho vigente en la Universidad de Zaragoza (<https://derecho.unizar.es/plan-de-estudios>) y, en particular, en las asignaturas de Teoría del Derecho ([https://sia.unizar.es/doi/consultaPublica/look\[conpub\]MostrarPubGuiaDocAs?entradaPublica=true&idioma Pais=es.ES& anoAcademico=2020& codAsignatura=27704](https://sia.unizar.es/doi/consultaPublica/look[conpub]MostrarPubGuiaDocAs?entradaPublica=true&idioma Pais=es.ES& anoAcademico=2020& codAsignatura=27704)), Formación histórica del Derecho en España ([https://sia.unizar.es/doi/consultaPublica/look\[conpub\]MostrarPubGuiaDocAs?entradaPublica=true&idioma Pais=es.ES& anoAcademico=2020& codAsignatura=27700](https://sia.unizar.es/doi/consultaPublica/look[conpub]MostrarPubGuiaDocAs?entradaPublica=true&idioma Pais=es.ES& anoAcademico=2020& codAsignatura=27700)), Fundamentos de Derecho Constitucional ([https://sia.unizar.es/doi/consultaPublica/look\[conpub\]MostrarPubGuiaDocAs?entradaPublica=true&idioma Pais=es.ES& anoAcademico=2020& codAsignatura=27703](https://sia.unizar.es/doi/consultaPublica/look[conpub]MostrarPubGuiaDocAs?entradaPublica=true&idioma Pais=es.ES& anoAcademico=2020& codAsignatura=27703)), como se puede ver en las guías docentes correspondientes cuyos enlaces se facilitan..

¹² *Vid. infra* sección 3.3.

corresponde con los objetivos relativos a comprender la cultura jurídica del pasado y la formación de la vigente, en coherencia con una comprensión del Derecho como un producto social, resultado de diferentes elecciones respecto a alternativas regulatorias y organizativas.

En segundo lugar, se trata de un objetivo pertinente para las asignaturas del área de *Filosofía del Derecho*, como *Teoría del Derecho* e introducciones análogas al campo jurídico. En estas asignaturas se estudia qué es, cómo debe ser y cómo se conoce el Derecho, con el objetivo de proporcionar los conceptos y herramientas básicas a este respecto¹³. Como resultado de esta materia, se suele pretender que el alumnado sea capaz de diferenciar el orden jurídico de otros órdenes normativos e identificar sus principales funciones en el contexto social en que se produce y debe operar. Esto se extiende, allí donde existe, a la asignatura de *Sociología Jurídica*, por cuanto uno de sus objetos es la cultura jurídica popular y esta se expresa y se moldea también a través del cine (Rivaya y Cima, 2004: 95) y de otras expresiones culturales influyentes, como el videojuego.

En tercer lugar y en continuidad con los supuestos anteriores, estos contenidos son pertinentes en las asignaturas del área de *Derecho Constitucional*. Si se considera la función que desempeñan estas asignaturas en los inicios del grado, se observa el peso que se le concede a este vínculo entre el Estado y el Derecho del que tratan las ficciones seleccionadas. La necesidad de contar con otros regímenes respecto a los que contrastar la organización actual del Estado y del Derecho, siquiera sean de carácter ficcional, es evidente en una asignatura que permitirá identificar la forma Estado contemporánea, en contraste con otras posibles, así como la importancia que en ello tienen los factores jurídicos pero también políticos y sociales.

¹³ Para profundizar en la pertinencia de la utilización del cine en el aprendizaje de los contenidos específicos de la asignatura, véase Rivaya y Gómez (2013).

3. Análisis de los recursos seleccionados: la consolidación del Derecho estatal contemporáneo

3.1.- Advertencia preliminar sobre su contenido y contexto

Una obra de ficción no es de suyo un material docente, lo que tiene implicaciones. Por una parte, es probable que, a través de diferentes técnicas, como las mecánicas referidas en los videojuegos o los planos elegidos en el cine, la ficción abogue por valores contradictorios a los que se quiere subrayar mediante la docencia. Ello resulta legítimo dentro de los márgenes de pluralidad y libertad de la ficción, distintos a las obligaciones deontológicas que impone la enseñanza del Derecho. Sin embargo, sí resulta recomendable que quien conduce ese aprendizaje identifique y señale esas contradicciones, a riesgo de perjudicar, de otro modo, un proceso formativo integral. No conviene perder de vista que las obras seleccionadas, en particular videojuegos que transcurren en un mundo abierto y con una larga duración, ofrecen un enorme margen de libertad y de variabilidad en las maneras en que se experimentan. Si esta crítica se completa de manera virtuosa, se habrá aprovechado incluso la presencia de desvalores con los que el alumnado se habrá enfrentado. Se habrá ofrecido un contexto para los mismos que permitirá contestarlos desde un código compartido, que interpelará al alumnado, y a partir de la perspectiva axiológica de la asignatura. No se trata, en definitiva, de una dinámica diferente a la de traer a las clases asuntos de actualidad en principio poco ejemplares para aprovechar las referencias que se han adquirido fuera del aula.

Existen, al menos, dos grandes temas en relación con los que las obras seleccionadas transmiten valores contrarios a los del marco axiológico de los derechos humanos, cuales son el patriarcado y la colonialidad. En relación con el primero, se debe subrayar que, en estas ficciones, las mujeres desempeñan roles subalternos: sujetos a proteger, representantes de una domesticidad que contrasta con el carácter errante del héroe y, en casos como *The Man*, premios románticos de la disputa entre los dos héroes, el triunfante Rance Stoddard (James Stewart) y el sacrificado Tom Doniphon (John Wayne). Desde la misma perspectiva se debe advertir sobre la contribución de los personajes masculinos a

estos regímenes de discriminación, por su rol destructivo y por la prioridad que dan a las soluciones violentas, hacia sí y hacia su entorno, para resolver sus tensiones interiores, a través del alcohol, los duelos o incluso de quemar su propia casa, como hace Tom Doniphon cuando advierte que Hallie Ericson (Vera Miles) no se casará con él.

En cuanto a la esclavitud y a la colonialidad, el carácter mitopoiético atribuido al *western* respecto a la evolución histórica de Estados Unidos resulta muy problemático¹⁴. Este elide e incluso embellece en algún caso el ataque a las poblaciones originarias y el peso de la esclavitud. Como eco lejano de este régimen, en *The Man* aparece de forma recurrente la figura de Pompey (Woody Strode), un empleado negro al servicio de Tom Doniphon, sin apellido ni autonomía perceptible en la película. Al menos resulta alentador, como síntoma de cambio, que unas cuantas misiones de RDR2 permitan a quien lo juega compartir con una comunidad india los problemas del acoso que sufren por parte del ejército o de la explotación del planeta que nutre el proceso de civilización. Además, tanto la película de Peckinpah como RDR2 discurren décadas después de la Guerra de Secesión. En la primera, la cuestión no está presente, mientras que, en el segundo, sí opera como antecedente histórico de unas cuantas misiones, aunque es muy infrecuente encontrarse con personas afroamericanas entre los trabajadores de las plantaciones y de las minas, mientras que lo es menos entre las empleadas de hogar y en la gran ciudad.

3.2.- Tres perspectivas del fenómeno jurídico

Cada una de las tres ficciones seleccionadas ofrece una mirada distinta el fenómeno jurídico, incluso desde diferentes formatos, lo que aconseja alguna matización preliminar. En primer lugar, el uso de *The Man* es un recurso habitual en la docencia de los primeros cursos de Derecho, debido a la claridad con la que John Ford presenta comunidades morales y al abordaje directo que hace del fenómeno¹⁵. *The Man* se narra a partir del relato retrospectivo de su protagonista, Rance Stoddard (James Stewart) y trata sobre cómo el

¹⁴ A modo de ejemplo, Hefner (2018) ha analizado las relaciones entre la eclosión del western en la década de 1920, incluida la canónica *The Iron Horse*, de John Ford (1925), y el ascenso de los enfoques nativistas y anti-migratorios en Estados Unidos.

¹⁵ Puede encontrarse un análisis específico en la monografía de Nieva (2020) y en Rivaya y Cima (2004: 256 y ss.).

Derecho y las instituciones modernas se consolidan en un territorio del Oeste de los Estados Unidos (Shinebone) que, hasta ese momento, se encontraba lastrado por la prevalencia de la figura de Liberty Valance (Lee Marvin), que hacía valer su voluntad, directa o de manera mercenaria, sobre la comunidad. A pesar del giro final, donde se introduce el carácter mítico de la prevalencia del Derecho y la naturaleza paradójicamente violenta y extrajurídica de su triunfo, lo particular de esta obra es su posición optimista sobre los resultados del proceso de civilización del que forma parte el Derecho. Al narrarse a través de un extenso *flashback*, la obra contrapone el presente modernizado, con la llegada del ferrocarril, la educación secundaria, las comodidades urbanas y la paz, con un pasado caracterizado por la precariedad de pilares básicos de la sociedad, como la educación, la prensa, las elecciones o la simple seguridad. La propia trayectoria del protagonista sintetiza ese marco de progreso, ya que pasa de ser un recién licenciado en Derecho (a pesar de que Ford no disimula la edad avanzada que ya tiene Stewart) en busca de las oportunidades del Oeste y es asaltado por Valance, a completar el *cursus honorum* desde el servicio a la comunidad, a impartir instrucción, trabajar en la prensa y representar políticamente a sus iguales en cargos cada vez más altos.

Por su parte, el uso de *Pat Garrett and Billy the Kid* (Peckinpah, 1973) es menos frecuente. Al ser un western que se produce décadas después del apogeo del género, los tópicos sobre el paso del estado de naturaleza a la civilización a través de héroes prometeicos están más desdibujados y han abierto grietas por las que se introduce otra mirada, más escéptica, sobre el proceso. De hecho, la película aborda el mismo momento de transición a través del ajusticiamiento de un forajido, Billy the Kid (Kris Kristofferson), a manos de otro antiguo forajido reclutado como agente de la ley, Pat Garrett (James Coburn), en el Nuevo México de finales del siglo XIX. Ello implica la consolidación definitiva de una modernidad que ha ido ganando terreno en las décadas anteriores. A pesar de esta coincidencia, la perspectiva de Peckinpah es mucho más sombría y relativista. En su enfoque, no hay una identificación del proceso de civilización con el bien, sino que estado de legalidad y estado de naturaleza son distintos órdenes axiológicamente intercambiables. La diferencia es que uno se impone de manera fatal sobre el otro, lo que concentra la desconfianza del autor.

Por último, RDR2 (Rockstar Games, 2018) comparte la mirada del western crepuscular. En este caso, la particularidad más reseñable procede del formato. RDR2 se encuadra en la categoría de videojuegos de mundo abierto, lo que significa que su desarrollo combina una trama principal, pautada por completo y que es obligatorio realizar en determinado orden para avanzar en el juego, con un conjunto de tramas secundarias y opcionales que aparecen conforme se recorre su universo, aunque completarlas ocupe mucho más tiempo que el necesario para concluir la trama principal. La distinción es relevante porque, en estas misiones secundarias, quien juega tiene más libertad, no solo en cuanto a completarlas o no, lo que modifica sustancialmente la experiencia del juego, sino en cuanto a cómo resolverlas. En RDR2 una banda de forajidos, de la que forma parte el protagonista (Arthur Morgan), se ve progresivamente acorralada por la expansión del mundo civilizado en el *fin de siècle* estadounidense. La trama principal obliga al jugador a participar de la redención de Arthur Morgan, aunque esta es menos una asunción de los valores propios de la civilización, que una mirada crítica sobre los valores que regían su vida anterior como forajido: subordinación al poder autoritario del líder e irresponsabilidad por sus actos. La trayectoria del héroe hasta convertirse en un “buen hombre” puede acelerarse si, en las misiones secundarias, se elige seguir ese camino o puede relativizarse hasta desaparecer si no es así. En todo caso, RDR2 no contrapone tanto estado de naturaleza y Estado regido por el Derecho, como bien y mal, de modo que a veces el bien coincide con el *reino de la autotutela* (Nieva-Fenoll, 2020: 29), como cuando se alía con la tribu india para defenderse del ejército, y a veces coincide con la consolidación del Estado, como cuando se alía con las autoridades civiles para capturar o matar a otras bandas de forajidos que aterrorizan a la población. De este modo la redención del protagonista se disloca del devenir histórico, desde una perspectiva parcialmente kantiana de la justicia y la autonomía (Kant, 2000; Foucault, 2002).

3.3.- Derecho y proceso de civilización

Se señalaba al inicio cómo la principal dificultad docente que se pretende abordar a través del análisis de estas ficciones es la naturalización de la experiencia contemporánea del fenómeno jurídico-estatal. En primer lugar se podrá problematizar la transición desde un estado de naturaleza a un estado de civilización o regido por las normas jurídicas. Todas las ficciones seleccionadas muestran un estado previo a la consolidación del Derecho donde miseria e inseguridad son situaciones cotidianas. En *The Man*, el contraste entre ambos mundos se subraya porque Ford se sirve de un flashback para ahondar la distancia entre el presente urbano y civilizado y el pasado rural. La comprensión de *The Man* sobre la civilización es optimista y se construye sobre los pilares del liberalismo lockeano (Rivaya y Cima, 2004: 256 y ss; Locke, 2010): instrucción, libertad de expresión, elecciones libres y una vida regida por el Derecho. En la cinta de Peckinpah, en cambio, esta transición se aborda desde una inspiración hobbesiana (1999; 2014): la violencia soberana pone fin al conjunto de violencias privadas¹⁶. En el caso de RDR2, se observa un matiz más disciplinario, de modo que, junto con esa violencia soberana puntual, es la expansión continuada de las disciplinas laborales o penitenciales (Foucault, 1978) la que configura las formas de vida preexistentes como desviadas¹⁷. Estas dos últimas comparten, por lo tanto, una mirada mucho más transicional y cínica sobre el salto de régimen, que se subraya al adoptar la narración el punto de vista del forajido. Como señala Corona (2020), el forajido es quien está en medio, la bisagra entre las dos épocas, lo que le ofrece una atalaya desde la que examinar el proceso. De hecho, esta mirada ambivalente y trágica respecto al progreso inexorable de la historia de raigambre hegeliana, de quien tiene la oportunidad de ser testigo hoy de los restos de un mundo anterior, es la que caracteriza el *western* crepuscular¹⁸. De este modo se podrá mostrar que nuestros regímenes jurídico-

¹⁶ En otras obras, como la influyente *The Wild Bunch* (Peckinpah, 1969), el proceso de civilización se opone al despliegue orgánico de la naturaleza, como punto de partida desde el que Peckinpah impugna el proceso civilizatorio (Grønstad, 2001).

¹⁷ A efectos de incorporar a la docencia algunas nociones de teoría social, esta contraposición de perspectivas también puede permitir explicar las diferencias entre una concepción funcionalista de la sociedad y una conflictualista, con las que cabe esperar que sean las distintas funciones del Derecho en cada caso.

¹⁸ En el caso de *The Man*, una representación ensalzada por Ford pero que pertenece al estado de naturaleza que se extingue es la de Tom Doniphon, encarnado por John Wayne. En el contexto español, una figura próxima a este testigo del fin de una era que merece mención es la que protagoniza *El Verdugo* (García Berlanga, 1963), interpretada por Pepe Isbert.

políticos no son naturales, que existen otros y que pueden comprarse en cuanto a sus mejoras y a sus límites.

El segundo gran elemento a examinar es qué caracteriza y cómo funciona ese “nuevo mundo” civilizado regido ahora por el Derecho y asegurado por el Estado. Conforme a la comprensión de *The Man*, donde antes el Derecho era impotente, como cuando Rance Stoddard llega a un pueblo que apenas cuenta con una caricatura de *sheriff*¹⁹, ahora se impone con regularidad. Esta fuerza no proviene de la aplicación de ninguna norma jurídica aislada, sino del conjunto del sistema normativo y de instituciones públicas y civiles (ferrocarril, comercio, prensa, educación secundaria) que conforman la civilización y permiten que, como señala el periodista de Shinebone, el Estado construya pero también proteja los derechos individuales de la ciudadanía.

Junto al monopolio de la fuerza, esta capacidad creativa o productiva del Derecho es un rasgo sobre el que conviene detenerse. El principal aporte de un Estado basado en el Derecho no puede ser su capacidad para regular las conductas de manera más eficaz. Es decir, no puede cifrarse en su capacidad de asegurar un control social más eficaz porque las normas del régimen anterior, siquiera no fueran jurídicas, habían sido capaces de lograr eso durante generaciones. De hecho la paradoja fundacional del régimen jurídico por venir es mucho más ambiciosa. Se trata de asegurar la paz, monopolizando como se ha visto una violencia antes distribuida, en un contexto de cambio acelerado respecto al que el Derecho no pretende ser una fuerza paliativa de sus crecientes desajustes, sino un catalizador de los cambios, un factor de dinamismo²⁰. Los rasgos de sistematicidad, complejidad y abstracción del fenómeno jurídico, junto con crecientes componentes de burocratización, procedimentalismo y reflexividad, contrastan con la simplicidad de las reglas de conducta anteriores del mismo modo que las nuevas instituciones urbanas contrastan con la aparente

¹⁹ Recuérdese que Liberty Valance asalta la caravana de Stoddard y, cuando este pretende hacer valer su condición de hombre de leyes, Valance le contesta “yo te enseñaré la Ley, la Ley del Oeste” mientras que le da una paliza.

²⁰ Para ampliar esta concepción productiva del derecho, dentro de una lectura post-foucaultiana, ver Vila-Viñas (2013).

sencillez de sus precedentes²¹. Y ello precisamente porque desempeñan una misma función instituyente dentro del proceso civilizatorio o, dicho de otro modo, de expansión de la racionalidad institucional capitalista.

Sobre todo *The Man* está preñada de ejemplos sobre cómo la adopción de un ordenamiento más complejo implica normas de carácter secundario (Hart, 1990: 99 y ss.), para identificar con claridad cómo se realizan las elecciones de quienes elaborarán las normas, cómo se discutirán esas normas y quién y de qué modo se aplicarán. Ahora bien, conforme las representaciones crepusculares, con sus componentes críticos y sobre todo cínicos, se han convertido en hegemónicas (Jameson, 1992; Fisher, 2016: 28 y ss.), este contraste ha abandonado la morfología rupturista que tenía en Ford para aproximarse a la de transición, que se destacó en la cinta de Peckinpah y en RDR2. Esta mirada subraya las ambivalencias del proceso de civilización, entre las que conviene destacar las siguientes. En primer lugar, la metáfora de “cerrar el mapa”, que describe el proceso por el que todo el territorio estadounidense quedaba ya demarcado desde una perspectiva política y administrativa, es coherente con la configuración del proceso de civilización como un proceso fatal y totalizante, por el que esta pasa a regular todos los aspectos de la realidad²². Sin embargo, existen dos espacios de no-Derecho que subsisten. Por una parte, el espacio de los *ilegalismos*, que Foucault (1978: 86 y ss.) señaló como clave de bóveda de la fundamentación del control social contemporáneo. Por otra, el espacio de la excepcionalidad en el ejercicio del poder y en el (no tan) largo manto del Derecho. La excepcionalidad puede ser una estrategia de ultima ratio que transgrede por última vez el Derecho antes de prevalecer de forma pacífica, como el exterminio definitivo de los forajidos en *Pat Garrett & Billy the Kid*. Pero puede ser también la trampa continuada en el actuar de las autoridades y su interpretación de la *razón de Estado*, firmando tratados de paz que se quebrantarán en los próximos inviernos, como los de algunas tramas de RDR2 con las comunidades originarias. También puede ser el acto fundante del Derecho y del

²¹ A este respecto RDR2 consigue transmitir muy bien cómo abrumba e incomoda a un tiempo llegar a una gran ciudad inspirada en New Orleans, cuando quien juega ya se había acostumbrado al funcionamiento del juego en un entorno rural y menos regulado.

²² Tanto Pat Garrett como Arthur Morgan, protagonistas de las ficciones señaladas, se han rendido a esta realidad. El primero como tráfuga en el bando de la ley para asegurar sus últimos años de vida y el segundo, en redención de sus faltas con buenas obras antes de un final inminente, que es el suyo pero también de sus formas de vida.

Estado, como opera el duelo en el que se mata a Liberty Valance, donde no son tanto las costumbres del estado de naturaleza las que fundan el nuevo régimen, como el sacrificio de los antiguos valores en favor de los por venir, entre los que no quedan excluidos el engaño y la tacticidad²³.

El segundo factor de ambivalencia se refiere a quién y para quién se hacen las normas. Se trata de una preocupación basal para la filosofía del Derecho que hay que suponer que, entre otros, Ford comparte cuando hace de la contienda electoral una trama que compite en importancia con el clásico duelo entre el bien el mal. En cambio, el *western* crepuscular reformula esta cuestión y le concede menos importancia a la existencia de normas jurídicas como tales. Centra su atención, sin embargo, en el contenido de las mismas y en el interés que representan. Esta premisa conflictualista sobrevuela RDR2 cada vez que contrastamos la persecución que sufre la banda de forajidos protagonista con la colaboración que el poder político tiene respecto a proyectos petroleros o mineros que están afectando a la salud de las poblaciones y al conjunto del ambiente²⁴.

Así pues, situar en el primer plano de la discusión el contenido y el interés de las normas permite presentar la tensión entre las dos grandes concepciones históricas del Derecho, la positivista y la naturalista. En las comunidades morales que presenta Ford, la legitimidad del Derecho depende de su contenido y, en este caso, de poder asegurar un contenido axiológico mejor al vigente durante el estado de naturaleza en el que solo imperaba la ley del más fuerte. Las obras de Peckinpah y de Rockstar, aunque desde un enfoque crítico, sí presentan el Derecho como fenómeno convencional regido por un interés humano y civilizatorio formal, en cuanto que es independiente de los valores socialmente aceptados. En una conversación con Billy el Niño, Pat Garrett lo enuncia de forma explícita cuando explica por qué ha pasado a ser un agente de la ley: “Es una forma de seguir vivo. No importa de qué lado estés, siempre tienes razón”. Se trata así de un Derecho positivo que puede cambiar como el viento, y donde, la historia de Billy el Niño lo atestigua, cualquier

²³ Recuérdese que, en una lectura más moral que jurídica del excepcionalismo, Tom Doniphon (John Wayne) sacrifica su honor y posición social al amañar el duelo que encumbra a Rance Stoddard (James Stewart) como héroe civilizatorio y, en definitiva, al dar paso a un nuevo régimen en que su estilo de vida quedará subordinado.

²⁴ Puede profundizarse en las relaciones con la naturaleza que representan los videojuegos y éste en particular en Holmes (2019).

infortunio, como el asesinato de tu patrón, puede deslizar a toda la comunidad hacia lo ilegal de un día para otro; donde se puede asaltar diligencias una semana y servir al *sheriff* del condado capturando proscritos a la siguiente.

En particular y este enfoque positivista que subraya la artificiosidad del fenómeno jurídico, frente a la luz que la civilización de Ford lleva hasta a los pequeños lugares del Oeste, se sustancia en una mirada realista. Aunque parte de su concepción formal, no abstrae el Derecho de los intereses humanos y particulares subyacentes. Desde este punto de vista, el avance de la civilización no opera como una juridificación de los valores universales antes subyugados por la ley del más fuerte, sino como la consolidación de un régimen jurídico e institucional ajeno a los valores o, en el peor caso, instrumental a los intereses, en cuanto valores particulares, de los grupos dominantes. La civilización se presenta en estas obras como un proceso de desterritorialización (Deleuze y Guattari, 1997), y de corrupción del orden anterior. En ciertos puntos, estas ficciones crepusculares consiguen presentar una tensión entre los valores y códigos propios de la Ilustración (autonomía, libertades civiles y políticas, emancipación) y los asociados a un proceso de civilización, que es la sustanciación de los valores de una minoría social que pasan a regular trágicamente el funcionamiento de todas las formas de vida (Garcés, 2020b). Una vía particular de expresar esta tensión es la contraposición entre lo rural y lo urbano. Mientras que, en *The Man*, lo urbano constituye el horizonte de progreso incuestionable, en *RDR2*, aparece como un foco de corrupción, donde la diferencia entre los comportamientos legales e ilegales se cifra en la escala y la posición de sus autores dentro de la jerarquía institucional. Ahora bien, en esta dialéctica, Ford confía sin dudas en que la civilización es la traslación de los valores ilustrados, mientras que las ficciones crepusculares invitan a quien se adentra en ellas a mirar atrás y hacer balance en el momento en que una época se cierra de forma inexorable²⁵.

²⁵ Nótese que la narración de *RDR2* se inicia con estas palabras: “1899, la época en que los forajidos y los pistoleros tocaban a su fin. América se estaba convirtiendo en una tierra de leyes. Incluso el Oeste había sido domado en su mayoría. Unas pocas bandas vagaban aún pero estaban siendo cazadas y destruidas” (traducción propia).

3.4.- Estado, mito, legitimidad y Derecho

Entre las posibilidades docentes que ofrecen los materiales propuestos, se encuentra la de abordar el peso de elementos que, a pesar de ser extrajurídicos en sentido estricto, tienen enorme influencia sobre el fenómeno jurídico, como son el poder y la política. Las relaciones entre estos elementos y el Derecho se suelen tratar a propósito de dos asuntos. Por una parte, de la dimensión estatal de este último y, por otra, de la legitimidad del poder político y su influencia sobre la legitimidad del Derecho. Las ficciones seleccionadas tienen perspectivas divergentes en relación con ambos asuntos. Mientras que *The Man* considera que el predominio del Derecho y del Estado al que se arriba tiene una legitimidad material, sobre todo de orden moral, las obras crepusculares manejan una concepción formalista de la legitimidad del Derecho. Éste se reconoce como tal porque viene dictado por la autoridad política capaz de crearlo. Esta aceptación del fenómeno jurídico no excluye el cuestionamiento de la legitimidad material de esa autoridad y es previsible que, si la trama dedicara a estas cuestiones el tiempo suficiente, se viera cómo también se erosiona el reconocimiento de las obligaciones jurídicas pero *prima facie* aún no aparecen signos de esto último. En tal sentido, la distinción que resulta más pertinente introducir aquí es la del punto de vista desde el que se puede abordar el fenómeno jurídico. En estas ficciones crepusculares, se subraya la diferencia desde un punto de vista externo, de índole imperativista, en el que la obligación jurídica se configura como obligación de conducta, que seguramente cuente con alguna forma de refuerzo (en los casos analizados, el ajusticiamiento mismo), y un punto de vista interno, en cuanto a la obligación asumida como coherente con el juicio que cada personaje hace sobre lo normativo (Hart, 1990: 33 y ss.).

Recuérdese que uno de los elementos cuya naturalización se pretendía contrastar con el uso de estas ficciones era el carácter estatal del Derecho y, anidado a ello, el carácter necesario y universal de ambos fenómenos tal como el alumnado los ha vivido hasta ese momento. Una premisa del *western* es la fragilidad del Estado, que solo llega a cierto grado de consolidación en el largo plazo y gracias a la acción fundacional de determinados héroes, así como a través de una progresiva civilización de la frontera y del territorio. Algo que no debería ser ajeno al aprendizaje del Derecho es que, primero, esta premisa es de orden

mítico²⁶ y, segundo, que la expansión del mito fundacional del *western* forma parte de una suerte de memoria compartida y opera, por lo tanto, como una fuente de legitimación material del Derecho y del Estado incluso en el presente²⁷.

El valor mitopoiético del cine o los videojuegos es pertinente para explicar el fenómeno jurídico porque también el Derecho, en tanto creación humana colectiva, está atravesado por mitos. Al concretar este extremo, uno de los fundantes de nuestras concepciones positivistas del Derecho es su separación respecto a otros órdenes de la experiencia y la vida social. Aunque es importante transmitir que esto ha tenido su utilidad para desarrollar un conocimiento técnico más perfecto sobre el Derecho, dentro del intento de crear una ciencia pura del mismo, también es importante mostrar cómo el valor legitimador de los mitos desempeña su rol en la consolidación del Derecho tal como lo conocemos. El propio Ford asume esta idea cuando, al cuestionarse la veracidad del relato del duelo entre Rance Stoddard y Liberty Valance que ha quedado para la posteridad, pone en boca del periodista, representante aquí de los valores liberales, la frase “cuando la leyenda se convierte en hecho, publica la leyenda”²⁸. Por lo tanto, la combinación de estas tres producciones devuelve una imagen del Derecho ambivalente. Un Derecho sobre todo positivista y sin memoria pero que no puede abandonar por completo sus necesidades de legitimación material y debe remitirse a mitos fundacionales.

Mostrada la función de los mitos en la fundamentación del Estado y, con ello, del Derecho contemporáneo, no sobra aprovechar la oportunidad para incidir en algunos de ellos. La citada separación, basal del positivismo, entre el Derecho y otros órdenes de la experiencia y vida humanas, como los valores de orden moral y político, cuenta además con una posición intermedia, que acepta la relevancia de un valor básico, como la satisfacción del *interés general*, como criterio teleológico de actuación del Estado. Tanto la cinta de

²⁶ Se han considerado algunos de los principales problemas sustantivos de este mito en la sección 3.1.

²⁷ Para profundizar en este enfoque puede verse el trabajo de Venegas (2020) que, a través del análisis directo de determinados juegos de contenido histórico y de referencias a una filosofía política de la memoria, profundizar en la relevancia del videojuego como forma de memoria. En referencia explícita a RDR2 y en un código más divulgativo, ver Venegas (2019).

²⁸ Traducción propia.

Peckinpah como RDR2 evidencian, desde sus enfoques sociales conflictualistas²⁹, que el interés general se concreta en la protección de determinados intereses inversores (terratenientes, nuevas fortunas petroleras o mineras), que serían en el fondo el horizonte moral de la acción pública. Al terrateniente que determina la acción estatal en *Pat Garrett & Billy the Kid*, se le atribuye la idea de que el país tendrá que elegir entre la de su clase y la hegemonía de los vagabundo y los forajidos cuyo tiempo ya ha pasado. Esta ambivalencia deja abierta la cuestión de cuán distinto sea en realidad el nuevo poder del terrateniente Chisum del anterior dominio de las bandas como las de Billy el Niño o Dutch van der Linde³⁰.

4. Conclusiones

Este artículo ha señalado la dificultad de mostrar las especificidades del régimen jurídico-estatal contemporáneo en las asignaturas introductorias al Derecho, al partir de la naturalización de tal régimen. Para abordar esta dificultad ha propuesto utilizar obras del western, que han representado un momento de transición en la consolidación del Estado regido por el Derecho y que forman parte de la cultura jurídico-política del alumnado en las asignaturas de Historia del Derecho, Filosofía del Derecho y Derecho Constitucional. Para maximizar la inmersión del alumnado en estos contenidos, no solo se han propuesto productos cinematográficos, como *The Man Who Shot Liberty Valance* (Ford, 1962) y *Pat Garrett & Billy the Kid* (Peckinpah, 1973), sino también el videojuego *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018).

El análisis de estas representaciones ha permitido contrastar el régimen contemporáneo con otros posibles, al menos en relación con los siguientes temas: 1) el paso del estado de naturaleza al imperio de la ley; 2) las relaciones entre el poder político y el Derecho a propósito del problema de la legitimidad; 3) el carácter productivo del Derecho y su relación con el proceso de civilización; 4) las ambivalencias del proceso de civilización; 5)

²⁹ Una referencia obligada a este respecto, dado que parte de una radical consideración convencional de la legitimidad en que descansan los órdenes jurídicos determinados, todo ello dentro de un marco conflictualista, es el curso de Michel Foucault (2003).

³⁰ Mientras que los anteriores se refieren a personajes de la película de Peckinpah, este último es nombre del líder de la banda de forajidos a la que pertenece Arthur Morgan en RDR2.

la relevancia de las fundamentaciones de orden mítico para el Estado y para el Derecho. La utilidad de estas ficciones no debe relajar en ningún caso la atención que el proceso de enseñanza debe prestar a los contenidos axiológicos que se transmiten en estas asignaturas, por lo que se ha recomendado incidir críticamente en las representaciones que estas ficciones hacen del patriarcado y de la colonialidad. Tomada esta precaución, el análisis ha mostrado que estas ficciones son útiles en relación al objetivo de aclarar la consolidación de un Estado regido por el Derecho en distintas asignaturas introductorias al Derecho.

5. Referencias bibliográficas

AEVI. (2019). *La industria del videojuego en España. Anuario 2019*. AEVI. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>

ALDRICH, C. (2009). *The Complete Guide to Simulations & Serious Games*. Pfeiffer.
Animationxpress team. (2020, febrero 7). ‘Red Dead Redemption 2’ sells over 29 million copies. AnimationXpress. <https://www.animationxpress.com/latest-news/red-dead-redemption-2-sells-over-29-million-copies/>

ARRABAL PLATERO, P. *et al.* (2018), El cine como método docente en las enseñanzas jurídicas, en R. ROIG VILA *et al.* (eds.), *Redes de Investigación en Docencia Universitaria: Volumen 2018* (127-137).

BASTANTE GRANELL, V. y MORENO GARCÍA, L. (2020), La «gamificación» como metodología docente en la enseñanza del derecho: El proyecto web “Ludoteca Jurídica”. *Anuario da Facultade de Dereito da Universidade da Coruña*, 24, 213-221. <https://doi.org/10.17979/afdudc.2020.24.0.7496>

CALVO GARCÍA, M. (2000). *Teoría del Derecho* (2ª ed.). Tecnos.

CORONA, A. (2020, agosto 10). La memoria equívoca del western. *Anait Games*. <https://www.anaitgames.com/articulos/la-memoria-equivoca-del-western>

DELEUZE, G., y GUATTARI, F. (1997). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*: (3ª ed.). Pre-Textos.

FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, M. R. (2019). Avances en la aplicación de videojuegos y *serious games* como recurso para la intervención socioeducativa: De la demonización a la oportunidad, en F. I. REVUELTA DOMÍNGUEZ y M. I. PEDRERA RODRÍGUEZ (eds.), *Retos y evidencias en la investigación con videojuegos en educación* (53-65). Octaedro.

FISHER, M. (2016). *Realismo capitalista* (C. Iglesias, trad.). Caja Negra.

FORD, J. (1962). *The Man Who Shot Liberty Valance*.

FORD, J. (1925). *The Iron Horse*.

FOUCAULT, M. (1978). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. (3ª ed.) Siglo XXI.

FOUCAULT, M. (2002). *¿Qué es la ilustración?* (S. Mattoni, ed.). Alcián.

FOUCAULT, M. (2003). *Hay que defender la sociedad. Curso del Collège de France* (1975-1976). Akal.

GALLI, M. G., CORSI, D., y COLLA, M. de la P. (2019). Videojuegos en Educación Superior: De su uso a su programación y reutilización interdisciplinar, en F. I.

REVUELTA DOMÍNGUEZ y M. I. PEDRERA RODRÍGUEZ (eds.), *Retos y evidencias en la investigación con videojuegos en educación* (43-51). Octaedro.

GARCÉS, M. (2020a). *Escuela de aprendices*. Galaxia Gutenberg.

GARCÉS, M. (2020b). *Nueva ilustración radical* (7ª ed.). Anagrama.

GARCÍA BERLANGA, L. (1963). *El verdugo*.

GÓMEZ-GARCÍA, S.; PLANELLS DE LA MAZA, A. J. y CHICHARRO-MERAYO, M. (2017) ¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio. *Educar. Revista de Educació*, 53(1), 49-66.

GRØNSTAD, A. (2001). Peckinpah's Walden: The Violent Indictment of «Civilization» in The Wild Bunch. *Critical Studies*, 15(1), 167-186.

HART, H. L. A. (1990). *El concepto de derecho* (2ª ed.). Abeledo-Perrot.

HEFNER, B. E. (2018). 'Gettin» on with these furriners': Silent Western epics and American identity. *Screen*, 59(4), 463-483.

HOBBS, T. (1999). *El ciudadano* (J. Rodríguez Feo, ed. y trad.). Trotta.

HOBBS, T. (2014). *Leviatán o La materia, forma y poder de un estado eclesiástico y civil* (C. Mellizo, ed. y trad.; 2a). Alianza.

HOLMES, S. (2019). Visualizing ecocritical euphoria in Red Dead Redemption 2. En S. I. Dobrin & S. Morey (eds.), *Mediating Nature* (30-45). Routledge.

JAMESON, F. (1992). *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*. Verso.

KANT, I. (2000). ¿Qué es la Ilustración?, en E. Ímaz (trad.), *Filosofía de la Historia* (25-37). FCE.

LOCKE, J. (2010). *Segundo tratado sobre el gobierno civil. Un ensayo acerca del verdadero origen, alcance y fin del gobierno civil* (C. Mellizo et al. trads.). Tecnos.

MAGGIO, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Paidós.

MASSA, S. (2017). Videojuegos en el aprendizaje. Oportunidades y desafíos. *Prometeica*, 15, 50-58.

MORENO CANTANO, A. C. (2019). ACNUR y la promoción de los derechos humanos a través de videojuegos. El caso de Finding Home. *Historia Actual Online*, 49, 21-32.

NIEVA-FENOLL, J. (2020). *El hombre que mató a Liberty Valance. Un alegato por la democracia y la libertad*. Tirant lo Blanch; Derecho.

OLIVEROS AYA, C. (2010). El cine político: Un recurso didáctico en la enseñanza del derecho constitucional, *Diálogos de saberes: investigaciones y ciencias sociales*, 33, 245-260.

PECKINPAH, S. (1973). *Pat Garrett and Billy the Kid*.

PECKINPAH, S. (1969). *The Wild Bunch*.

PINEIRO-OTERO, T. y COSTA-SANCHEZ, C. (2015). ARG (juegos de realidad alternativa). Contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria. *Comunicar*, 22(44), 141-148. <https://doi.org/10.3916/C44-2015-15>

POGGI, M. (2011). Innovaciones educativas y escuelas en contextos de pobreza, en *Evidencias para las políticas de algunas experiencias en América Latina*. IIPÉ-Unesco.

RIVAYA, B. (2006). Derecho y cine. Sobre las posibilidades del cine como instrumento para la didáctica jurídica, en M. Á. Presno Linera y B. Rivaya (eds.), *Una introducción cinematográfica al derecho* (12-29). Tirant lo Blanch.

RIVAYA, B., Y CIMA, P. DE. (2004). *Derecho y cine en 100 películas*. Tirant lo Blanch.

RIVAYA GARCÍA, B., y GÓMEZ GARCÍA, J. A. (eds.). (2013). *Filosofía del Derecho y cine*. Materiales didácticos para un sistema ECTS. Universidade da Coruña.

RockStar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2*. Take 2.

ROMERO-RODRÍGUEZ, L.-M.; TORRES-TOUKOUMIDIS, Á. y AGUADED, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educación. Revista de Educación*, 53(1), 109-128.

RUIZ SANZ, M. (2014). Instruir en Derecho y cine: Una apuesta entre elecciones y pasiones. *Revista de Educación y Derecho*, 9. doi <https://revistes.ub.edu/index.php/RED/article/view/10196>

RUIZ SANZ, M. (2010). La enseñanza del Derecho a través del cine: Implicaciones epistemológicas y metodológicas. *Revista de Educación y Derecho*, 2. doi <https://revistes.ub.edu/index.php/RED/article/view/2320>

SICART, M. (2012). Una próspera revuelta en las tierras de World of Warcraft. En *Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea (185-202)*. Errata Naturae.

VENEGAS, A. (2019, diciembre 23). La redención de los centauros rojos: La memoria estética de Red Dead Redemption y el Salvaje Oeste. *Presura*. <http://www.presura.es/blog/2019/12/23/la-redencion-de-los-centauros-rojos-red-dead-redemption-y-el-salvaje-oeste/>

VENEGAS, A. (2020). El videojuego histórico como forma de memoria. *Revista de Historiografía (RevHisto)*, 34, 347-368. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2020.5834>

VILA-VIÑAS, D. (2013). El pensamiento jurídico de los 'Estudios de Gubernamentalidad'. Los desarrollos post-foucaultianos acerca del funcionamiento del poder desde una perspectiva jurídica. *Anuario de Filosofía del Derecho*, 29, 493-513